

# Spielanleitung

Nr. 4155



wach auf  
geschwindigkeit



**HABA®**

# Schmetterlingskind – wach auf geschwind

Ein spannendes Legespiel für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren.

Autor: Geni Wyss

Grafik: Doris Matthäus

Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer

## **Spielinhalt:**

- 1 Spielplan
- 12 Schmetterlinge in vier Farben
- 40 Sonnenstrahlen (20 kurze, 20 lange)
- 1 Wolke
- 1 Sonderwürfel (1, 2, 3, 4, Wolkensymbol 2x)

## **Spielgeschichte:**

Nach einer langen kalten Nacht müssen die Schmetterlinge zuerst erwachen. Es ist noch sehr früh. Die Sonne ist am Horizont aufgegangen und schickt ihre warmen Strahlen zur Erde. Wenn ein Sonnenstrahl einen schlafenden Schmetterling erreicht, erwacht dieser und fliegt zu einer Blume. Dort kann er den leckeren Nektar naschen.

## **SPIEL FÜR KINDER AB 5 JAHREN**

Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

## **Spielziel:**

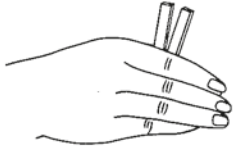
Von der Sonne werden Sonnenstrahlen zu den eigenen Schmetterlingen gelegt, diese erwachen und fliegen davon.



### Spielvorbereitungen:

- Die 40 Sonnenstäbchen werden für alle gut erreichbar neben den Spielplan gelegt.
- Die Spieler wählen drei Schmetterlinge einer Farbe und legen sie flach auf die gleichfarbigen Spielplanfelder.

### kurzes und langes Stäbchen verdeckt in einer Hand



### Spielverlauf:

Das jüngste Kind beginnt. Es nimmt einen kurzen und einen langen Sonnenstrahl so in seine Hand, daß man nicht sieht, welches der Stäbchen das lange ist und welches das kurze. Die in gleicher Länge herausschauenden Stäbchen werden dem im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler hingestreckt. Dieser Spieler darf eines der Stäbchen ziehen.

Anschließend dürfen beide Spieler den Sonnenstrahl, den sie nun in der Hand halten, auf den Spielplan legen.

### Sonnenstrahl legen Sonne → Schmetterling

Die Stäbchen werden immer von der Sonne zu den eigenen Schmetterlingen gelegt, genau auf die dafür eingezeichneten Sonnenstrahlen.

Nach dem Legen kann der Spieler, der vorher gezogen hat, seinerseits ein kurzes und ein langes Stäbchen in die Hand nehmen und der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler darf ziehen usw.

### ein Schmetterling fliegt weg

Erreichen die aufgelegten Stäbchen genau einen eigenen Schmetterling (d.h. der Sonnenstrahl ist vollständig mit Stäbchen abgedeckt), so wacht dieser auf. Der Spieler darf ihn aufrecht hinstellen und zu einer beliebigen Blume auf dem Spielplan fliegen lassen.

Benötigt man zum Wegfliegen eines Schmetterlings nur noch ein kurzes Stäbchen, hat man aber ein langes in der Hand, so kann man dieses auf einen anderen eigenen Sonnenstrahl legen. Ist auch das unmöglich (es werden nur noch kurze Stücke benötigt), dann wird das Stäbchen in den Vorrat zurückgelegt.

### Spielende:

Wer zuerst alle drei eigenen Schmetterlinge geweckt hat, gewinnt.

## SPIEL FÜR KINDER AB 7 JAHREN

Spieldauer: ca. 15 – 20 Minuten

### Spielziel:

Von der Sonne werden Strahlen zu den eigenen Schmetterlingen gelegt, diese erwachen und fliegen davon. Am Himmel taucht eine Wolke auf und unterbricht die gelegten Sonnenstrahlen. Erst wenn ein vollständiger Strahl bei einem Schmetterling ankommt, erwacht dieser und fliegt zu einer Blume.

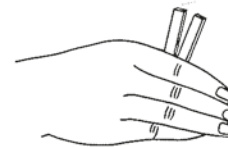
### Spielvorbereitungen:

- Die 40 Sonnenstäbchen und der Würfel werden für alle gut erreichbar neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Spieler wählen drei Schmetterlinge einer Farbe und legen sie flach auf die gleichfarbigen Spielplanfelder.
- Das jüngste Kind beginnt. Vorher legt der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler die Wolke auf ein beliebiges Wolkenfeld.

### liegender Schmetterling



### zwei Stäbchen verdeckt in einer Hand



### Spielverlauf:

Der Startspieler nimmt ein kurzes und ein langes Sonnenstäbchen so in eine Hand, daß nicht zu sehen ist, welches der Stäbchen das kurze ist und welches das lange. Der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler darf ein Stäbchen ziehen.

Dann können beide das Stäbchen, das sie nun in der Hand halten, auf den Spielplan legen.

### Sonnenstrahl legen Sonne → Schmetterling langes Stäbchen = 1 x würfeln

Die Stäbchen werden immer von der Sonne zu den eigenen Schmetterlingen gelegt, genau auf einen der eingezeichneten Sonnenstrahlen.

Der Spieler, der nach dem Ziehen das lange Stäbchen in der Hand hatte, darf nun würfeln und die Wolke entsprechend bewegen.

### würfeln und Wolke bewegen

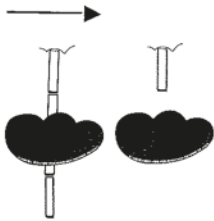
Erscheint auf dem Würfel eine Punktzahl (1 bis 4) so wird die Wolke um die entsprechende Anzahl Wolkenfelder im Uhrzeigersinn verschoben. Zu zählen sind alle Wolkenbilder.



Erscheint auf dem Würfel das Wolkensymbol, so kann der Spieler die Wolke nach freier Wahl um ein bis vier Felder im Uhrzeigersinn verschieben.

### Unterbrechen eines Sonnenstrahls

Liegt die Wolke nach dem Verschieben genau auf einem Sonnenstrahl, so wird dieser vom Spielplan genommen und in den Vorrat zurückgelegt.



Sind zwischen der Wolke und dem Schmetterling noch weitere Stäbchen, so werden auch diese entfernt. Sonnenstäbchen zwischen der Sonne und der Wolke bleiben auf dem Spielplan!

Solange sich die Wolke über einem Schmetterling befindet, dürfen keine neuen Stäbchen dazwischengelegt werden.



Nach dem Verschieben der Wolke nimmt der Spieler, der zuletzt ziehen durfte, zwei verschieden lange Stäbchen verdeckt in eine Hand und läßt den im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler ziehen. Beide legen ihr Stäbchen. Wer den langen Sonnenstrahl in der Hand hatte, würfelt und bewegt die Wolke usw.

### ein Schmetterling fliegt weg



Erreichen die aufgelegten Stäbchen genau einen eigenen Schmetterling (d.h. der Sonnenstrahl ist lückenlos mit Stäbchen belegt), so erwacht dieser und fliegt sofort weg. Der Spieler darf den Schmetterling aufrichten und zu einer beliebigen Blume auf dem Spielplan fliegen lassen.

Benötigt man zum Wegfliegen eines Schmetterlings nur noch ein kurzes Stäbchen, hat man aber ein langes in der Hand, so kann man dieses auf einen anderen eigenen Sonnenstrahl legen. Ist auch das unmöglich (es werden nur noch kurze Stücke benötigt), dann wird das Sonnenstäbchen in den Vorrat zurückgelegt.

### Spielende:

Wer seine drei Schmetterlinge zuerst auf den Blumen hat, ist Sieger!

Und nun viel Vergnügen!

Habermaas-Game 4155

## Butterfly Game

An exciting game for 2 to 4 players.  
Ages: 4 and up

Author: Geni Wyss  
Graphic: Hans Rubin  
Instructions: Ulrike Schiefer

### Contents:

- 1 game board
- 12 butterflies in 4 colors
- 40 sun rays (20 short, 20 long)
- 1 cloud
- 1 special die (1, 2, 3, 4 cloud symbol 2x)

### Game History:

After a long cold night the butterflies have to wake up first. It is still very early. The sun has risen on the horizon and sends her rays down to the earth. If a ray reaches a sleeping butterfly it wakes up and flies to a flower. There he can taste the delicious nectar.

### GAME FOR CHILDREN 4 AND UP

Duration of the Game: about 10 to 15 minutes

### Object of the Game:

Sun rays are placed starting from the sun towards the player's butterflies, which wake up and fly away.

### Preparation of the Game:

The 40 sun sticks are placed next to the game board, so that everybody can reach them.

The players select 3 butterflies of the same color and place them flat on the fields with the corresponding color.



**short and long stick covered in one hand**



**Lay sun ray sun to butterfly**

**butterfly flies away**



**How to play the Game:**

The youngest player starts. He takes short and a long stick in his hand. The covered sticks are offered to the next player in clockwise direction. This player may pull one of the sticks.

Both players now may place the sun ray on the game board which they hold in their hand.

The sticks have to be placed starting always from the sun going to the own butterfly following the preprinted sun rays on the board.

After having placed the sticks, the player, who has pulled a stick before, takes himself a long and a short stick and the next player following in clockwise direction pulls 2 sticks.

If the sun rays placed on the board reach the own butterfly (this means the sun ray is completely covered with sticks), the butterfly wakes up. The player may take it and put it upright and let it fly to a flower of his choice on the board.

If you need only a short stick to make your butterfly fly away, but you have only a long one, you may place this long stick on another sun ray of yours. If even this is impossible (only short sticks are needed), the stick is returned to the stock.

**End of the Game:**

The player who has managed to wake up all his three butterflies, wins.

**GAME VERSION FOR CHILDREN 7 AND UP**

Duration of the Game: 15 to 20 minutes

**Object of the Game:**

Sun rays are placed going from the sun to the own butterfly, they wake up and fly away. A cloud appears at the sky and interrupts the sun rays which have been placed. A butterfly wakes up only and flies to a flower, if it is touched by a complete sun ray.

**Preparation of the Game:**

The 40 sun sticks and the die are placed next to the game board so that all players can reach them.

The players select three butterflies of one color and place them on the board on fields with the corresponding color.

The youngest player starts. But before, the following player in clockwise direction places the cloud on a cloud field of his choice.

**How to play the Game:**

The starting player takes a short and a long sun stick covered in his hand. The player following clockwise may pull a stick. Then both players place the sticks in their hand on the game board.

The sticks have to be placed always running from the sun to the own butterflies, exactly following the printed sun rays on the board.

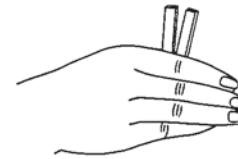
The player who owns the long stick after the drawing may now roll the die and moves the cloud accordingly.

If the die shows number (1 to 4) the cloud is moved accordingly in clockwise direction. All cloud pictures have to be counted. If the die shows a cloud symbol, the player may move the cloud according to his choice for one up to four moves forward in clockwise direction.

If the cloud comes to a stop on a sun ray after the move, the sun ray (sun stick) is taken away from the board and returned to the stock.

If there are more sticks in between the cloud and the butterfly, they are taken away, too. Sticks which are in between the sun and the cloud remain on the game board!

No sticks may be placed between the cloud and the butterfly as long as the cloud remains in this position.



**two sticks covered in one hand**

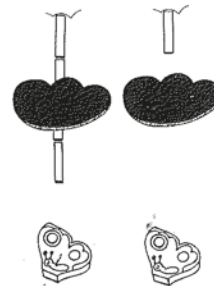
**place sun ray sun to butterfly**

**long stick = roll die once**

**Roll die and move cloud**



**Interrupt a sun ray**





### flies away butterfly

After the cloud has been moved the player, who had performed the last move, takes two sticks with different lengths- in his hand covered up and the next player following clockwise pulls a stick. Both players place their stick. The player who had pulled the long stick rolls the die and moves the cloud a.s.o.

If the sun sticks placed on a board reach a butterfly exactly (this means the sun ray is covered continuously with sticks) the butterfly awakes and flies away immediately. The player may place the butterfly upright and let it fly to a flower of his choice.

If a short stick is still needed to let the butterfly flower fly away, but one owns only a long one, then the long one may be placed on another own sun ray. If even this is impossible, the sun stick is returned to the stock.

#### End of the Game:

The player who succeeds to bring his butterflies to the flowers first, wins.

And now have a lot of fun!

# Le réveil des papillons No. 4155

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

#### Contenu:

- 1 support
- 12 papillons, 3 par couleur
- 40 rayons de soleil (20 courts, 20 longs)
- 1 nuage
- 1 dé spécial

Après une nuit longue et froide, il faut que les papillons se réveillent. Il est encore très tôt. Le soleil vient de se lever à l'horizon et dirige ses rayons vers la terre. Lorsqu'un rayon de soleil atteint un papillon endormi, celui-ci se réveille et s'envole en direction d'une fleur dont il pourra savourer le nectar.

#### Pour les enfants à partir de 4 ans

Durée de la partie: 10 à 15 minutes.

#### But du jeu:

Il s'agit, partant du soleil, de prolonger les rayons jusqu'à atteindre ses papillons. Dès qu'un rayon de soleil atteint un papillon, celui-ci se réveille et s'envole.

#### Au préalable:

- Les 40 bâtonnets symbolisant les rayons de soleil sont disposés à portée de main près du support.
- Chaque joueur choisit 3 papillons d'une couleur et les pose à plat sur les cases du support de la couleur correspondante.



#### Déroulement de la partie:

Le plus jeune commence. Il prend un bâtonnet long et un bâtonnet court dans la main et fait tirer son voisin de gauche à la courte-paille.



A l'issue, chacun place le bâtonnet qu'il tient en main sur le support.

**prolonger le rayon de soleil**  
**Soleil** →  
**Papillon**

Les bâtonnets doivent toujours être placés bout-à-bout dans les contours correspondant aux rayons de soleil. On part du soleil pour se diriger vers ses papillons.

C'est alors au joueur qui vient de tirer à la courte-paille de prendre 2 bâtonnets, un long et un court, de les présenter à son voisin de gauche, etc.

**un papillon s'envole**

Dès qu'un rayon de soleil est complet, du fait que les bâtonnets alignés atteignent exactement un papillon, celui-ci se réveille. Le joueur concerné redresse alors son papillon et le fait s'envoler vers une fleur de son choix.

Si on récupère un bâtonnet long alors qu'il manque précisément un bâtonnet court pour compléter un rayon, on est obligé de le placer sur un autre de ses rayons. Si cela est également impossible, le bâtonnet qu'on vient de récupérer est remis dans la réserve.

**Fin de la partie:**

Le premier à réveiller ses 3 papillons remporte la partie.

**Pour les enfants à partir de 6 ans**

Durée de la partie: 15 à 20 minutes.

**But du jeu:**

Les rayons de soleil doivent atteindre les papillons afin que ceux-ci se réveillent et s'envolent. Mais un nuage surgit et bloque les rayons de soleil.

**Au préalable:**

- Les 40 bâtonnets et le dé sont disposés à portée de main près du support.
- Chaque joueur choisit 3 papillons d'une couleur et les pose à plat sur les cases correspondantes.
- Le plus jeune commence mais avant, son voisin de gauche place le nuage sur un des dessins correspondants du support.

**2 bâtonnets dissimulés dans une main**



**prolonger le rayon de soleil**  
**Soleil** →

**Déroulement de la partie:**

Le joueur qui commence prend 2 bâtonnets, un long et un court, et fait tirer son voisin de gauche à la courte-paille. Chacun place alors le bâtonnet qu'il a en main sur le support.

Les bâtonnets sont toujours disposés bout-à-bout dans les contours qui représentent les rayons de soleil, partant du soleil en direction des papillons.

**Papillon bâtonnet long = lancer le dé**  
**déplacer le nuage**

Le joueur qui avait récupéré le bâtonnet long lance à présent le dé afin de déplacer le nuage.

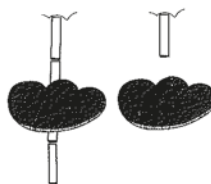
Lorsque le dé affiche entre 1 et 4, le nuage avance du nombre de points obtenus dans le sens des aiguilles d'une montre, à raison d'un dessin de nuage par point.



Lorsqu'il affiche un nuage, le joueur peut choisir la distance de déplacement: de 1 à 4 points dans le sens des aiguilles d'une montre.

**couper un rayon de soleil**

Si, à l'issue du déplacement, le nuage aboutit exactement sur un bâtonnet, celui-ci est retiré du support et remis dans la réserve.



Il en va de même pour tous les bâtonnets qui restent éventuellement entre le nuage et le papillon.

Tant que le nuage se trouve sur un rayon de soleil, il est impossible de prolonger celui-ci dans sa partie inférieure.



Ensuite, le joueur qui vient de tirer à la courte-paille prend à son tour 2 bâtonnets, les présente à son voisin de gauche, etc.

**un papillon s'envole**



Dès qu'un rayon de soleil touche un papillon, celui-ci se réveille et „s'envole“. Le joueur concerné le redresse et le place sur une fleur de son choix.

Si on obtient un bâtonnet long alors qu'il en manque juste un court pour atteindre un papillon, il faut essayer de le placer ailleurs. Si c'est également impossible, on est obligé de le remettre dans la réserve.

**Fin de la partie:**

Le premier à réveiller ses 3 papillons remporte la partie!



